



A Utilização de Narrativas Gráficas para a Produção Jornalística¹

Matheus Bueno de Bueno FUNFAS²
Acea Evgueni RATCHEVA³
Guiomar Gomes Pimentel dos SANTOS⁴
Talitha Alonso MENÃO⁵
Universidade Norte do Paraná, Londrina, PR

RESUMO

Este trabalho estuda a viabilidade da utilização de narrativas gráficas, também conhecidas popularmente como histórias em quadrinhos, para a produção de reportagens jornalísticas. Ilustrando os benefícios deste tipo de linguagem no processo de compreensão da mensagem, bem como todo o procedimento de transposição do formato de texto jornalístico para o formato de narrativa gráfica.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação, reportagem; jornalismo, narrativas gráficas, semiótica.

1 INTRODUÇÃO

A linguagem imagética, como foi comprovado ao longo dos últimos séculos por meio de pesquisas e descobertas arqueológicas, é o recurso social mais antigo utilizado na comunicação humana, quando se trata de registrar e transpor ideias e conceitos para indivíduos situados em outro local e/ou tempo. É a imagem, juntamente com toda a significância por trás da construção comunicacional dos símbolos visuais, que expressa com maior precisão as construções arquetípicas e abstratas da imaginação e das experiências humanas.

¹ Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

² Estudante de graduação do 4º semestre de Marketing e Propaganda da Unopar, e-mail: mfunfas@gmail.com

³ Estudante de graduação do 4º semestre de Marketing e Propaganda da Unopar, e-mail: aceaa@hotmail.com

⁴ Especialista em Arte e Educação, e-mail: guiomarpimentel@gmail.com

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do curso de Marketing e Propaganda da Unopar, e-mail: talithauel@gmail.com



Seja por meio da expressão artística ou por meio da necessidade de transpor informações e dados para outros indivíduos, o ser humano desenvolveu, desde sua existência primitiva, um intrincado sistema de comunicação por meio da imagem, utilizando os elementos visuais como códigos, e suas formas e cores como elementos detentores de significância.

A arte, por exemplo, é uma representação simbólica de ideias (MARTINS, 1998), expressa por formas e conteúdos que se revelam ou ocultam nas imagens, podendo ser complementares ou contraditórios. Esta compreensão, de como tornar a expressão individual e interior em uma mensagem, por meio da expressão visual, é a premissa para a concepção de um texto visual, constituído por elementos que se relacionam de modo significativo, capazes de produzir sentido (BUORO, 2002).

Esta representação simbólica é uma imagem, um simulacro da realidade interior e exterior a partir de um sistema de signos (FERRARA, 2007). Ela permite conceituar e exprimir sentido em ideias que demandariam uma excessiva quantidade palavras verbais para se tornarem capazes de comunicar algo.

No entanto, a concepção da imagem como um processo exclusivamente visual, já não é imperativo, visto que há imagens sonoras, táteis, gestuais e a própria consciência da substância visual é percebida através de todos os sentidos (DONDIS, 1997). Este fator, aliado ao desenvolvimento e aprimoramento da linguagem oral e escrita, acabou, com o passar do tempo, por relegar a comunicação visual à um segundo plano dentro da sociedade da informação. Os ditos séculos da comunicação estimaram o texto e a oralidade em detrimento do caráter informativo e factual da imagem, caracterizando-a meramente como expressão artística ou ferramenta de apoio textual.

Esta circunstância, de acordo com Santaella (1983), é a hegemonia da linguagem verbal gerada por um condicionamento histórico. Na sociedade, esta linguagem é considerada como legítima e única portadora de saberes de primeira ordem. Os saberes mais sensíveis conquistados por linguagens não-verbais são tidos como menores, esquecendo-se que sua aparição histórica foi muito anterior ao surgimento da própria escrita.

Neste sentido, os saberes mais sensíveis conquistados por linguagens não-verbais são tidos como menores, esquecendo-se que sua aparição histórica foi muito anterior ao surgimento da própria escrita. O homem sempre utilizou outras formas de expressão antes mesmo da fala. As pinturas nas grutas de Lascaux mostram “a sensibilidade visual e a capacidade de abstração do homem pré-histórico”. (MARTINS et al., 1998, p.34).



Porém, desde a reformulação dos conceitos de notícia e dos veículos de comunicação pregados pelo *New Journalism* (termo cunhado por Tom Wolfe, em 1973, que se refere à forma de se realizar reportagens verídicas utilizando um tom ficcional), novas formas de comunicação adquiriram um espaço no mercado informacional. Dentre eles o formato de narrativas gráficas (termo utilizado para nomear as conhecidas histórias em quadrinhos), que surgiram no final do século XIX com um tom de humor e crítica social, mas que se desenvolveram ao longo do século XX apresentando a possibilidade de serem utilizadas para outros fins.

Um destes fins é a produção das reportagens-HQ, matérias de cunho jornalístico e documental que utilizam como formato o casamento entre o texto escrito e a arte ilustrativa sequencial.

Por apresentar uma linguagem facilitada, uma vez que alia texto verbal com comunicação imagética, a reportagem-HQ facilita o acesso da informação para camadas mais abrangentes do público massivo. Este fator também é potencializado pelo caráter de entretenimento dos quadrinhos, que prendem com mais atenção o interesse do leitor ao seu conteúdo. Cabendo ressaltar, no entanto, que o termo entretenimento aqui descrito possui o significado de algo que prende a atenção do leitor e o instiga a continuar a leitura até sua conclusão, e não o sentido de diversão ou ficcionalidade.

A narrativa gráfica é um formato que remonta à riqueza da abstração artística da expressão imagética da comunicação, tanto utilizada no passado, combinada com a riqueza de detalhes e a expressão factual da informação contida no texto verbal escrito. É, portanto, uma ferramenta que une o melhor de duas formas distintas e complementares de comunicação.

Tais narrativas gráficas, aliadas ao texto jornalístico, documental e/ou biográfico, já tiveram sua eficiência comprovada por meio das obras de alguns autores renomados internacionalmente, como Spiegelman (2007), Sacco (2005) e Lefèvre (2006). Ambos vencedores de prêmios internacionais tanto na área de quadrinhos quanto no ramo jornalístico, como o *Pulitzer*, o *National Book Critics Circle*, o *American Books Awards* e o Prêmio *HQ Mix*.

Portanto, cabe a este trabalho comprovar mais uma vez a viabilidade desta iniciativa ao realizar uma reportagem jornalística e transpô-la para o formato de narrativa gráfica.

2 DESENVOLVIMENTO



Como toda e qualquer elaboração de pauta para uma produção jornalística, o tema deve apresentar os elementos básicos que constituem os ditos critérios de noticiabilidade: a relevância do assunto em questão, a proximidade do público para com o acontecimento, o interesse humano no contexto, a importância científica dos fatos envolvidos, a temporalidade dos acontecimentos e, de modo não menos importante, a curiosidade do público acerca do tema. Obviamente, para que a reportagem tenha impacto sobre o público-alvo (e possua um valor inerente, que a torne digna de ser quadrinizada) a pauta deve suprir alguns, senão todos, estes critérios.

Em vista destes critérios destacados, e levando em consideração os objetivos visados pela metodologia de pesquisa qualitativa, preceito fundamental de qualquer reportagem jornalística, é possível estruturar um texto jornalístico baseado nos dados levantados, visando posteriormente torná-lo adaptável para uma narrativa gráfica por meio de um roteiro. Uma pesquisa qualitativa permite que o pesquisador se aprofunde no estudo do fenômeno, ao mesmo tempo em que tem o ambiente natural como a fonte direta para a coleta de dados (CRUZ, 2009).

Para executar tal ação, realizou-se uma reportagem com base em fatos noticiados pelo portal de notícias G1, anunciando um curioso evento de pesca no Golfo do México, onde um grupo de competidores obteve a vitória por meio de um acidente.

Cabe reafirmar que todo o conteúdo explícito na reportagem é de caráter factual, e que sua transposição para roteiro e, em seguida, para narrativa gráfica não desmerece em nada a credibilidade da notícia.

Segue reportagem na íntegra:

Recorde por Engano

Pescadores capturam tubarão em torneio de pesca

Um grupo de seis amigos estava pescando no *Destin Fishing Rodeo*, um dos mais tradicionais torneios de pesca do mundo, quando, por engano apanharam um tubarão da raça mako, de mais de 380 kg. "Foi tenso" – disse Adlee Bruner, de 47 anos, sobre a luta para retirar o animal de 3 m do mar. "Eu pesco há 40 anos, mas nunca tinha visto um tão grande".

O grupo, que pescava no Golfo do México, estava a bordo de um barco alugado de 52 pés com o capitão Robert Hill, a cerca de 110 quilômetros ao sul desta cidade de praia na enseada da Flórida. Eles tentavam pescar garoupas, para participar da



competição. Mas todos os peixes que fisgavam eram devorados pelo tubarão ainda dentro da água.

"Foi igual ao filme 'Tubarão'" – disse o capitão Hill, que prendeu uma isca e lançou ao mar, fisgando o enorme animal. Depois de uma batalha de mais de uma hora o tubarão ficou preso pelo arpão e acabou se rendendo após ter sua cauda amarrada.

O peixe foi içado na plataforma da organização do torneio, diante de vários curiosos. O peso registrado foi de 382,9 kg. Depois de ser eviscerado, o mako ainda pesava 289 kg, quebrando o recorde anterior do torneio na modalidade tubarões por uma diferença de 150 kg.

2.1 Roteiro

Após a execução da reportagem textual, pode-se estruturar o roteiro da narrativa levando em consideração os elementos visuais que merecem maior destaque, para ressaltar os fatos centrais da notícia.

Segundo Danton (2000), o roteiro deve conduzir a narrativa de forma a ter nexos, seguir de guia e parâmetro para o ilustrador, e representar o contexto contido no argumento original. Para isso, a melhor forma de estruturá-lo é ter em mente quais elementos deverão ser apresentados sob o aspecto de texto escrito, dentro dos quadrinhos, e quais serão explicitados em uma camada visual de interpretação.

Um recurso útil para esta construção é detalhá-lo usando imagens fotográficas do acontecimento como auxílio de contextualização. Este método pode ser utilizado tanto como um material de referência para o ilustrador, como uma parte integrante da história, intercalada pelos desenhos da narrativa (LEFÈVRE, 2006).

2.1.1 Diagramação e Enquadramento

- Oito quadros. Dois de tamanhos equivalentes dividindo o primeiro 1/5 da página; três de tamanhos equivalentes ocupando os seguintes 1/5; dois de tamanhos e disposições iguais aos dois primeiros, ocupando os seguintes 1/5 da página; e por fim, um último maior que os demais em comprimento e altura, ocupando os restantes 2/5 inferiores.

- No primeiro quadro há um enquadramento panorâmico, sob uma inclinação vista de cima, mostrando o barco à distância, o mar, um pedaço do céu no horizonte.

- No segundo quadro, o enquadramento foca no rosto do capitão do barco, com os demais personagens ao fundo.



- O terceiro e o quarto quadro aparecem sob um mesmo enquadramento, à meia-distância da tripulação, mostrando-os de corpo inteiro.
- O quinto quadro mostra um *close* fechado no tubarão, com o mar atrás.
- No sexto quadro o enquadramento fecha a cena na tripulação, da cintura para cima. Com o fundo enquadrando o convés do barco.
- O sétimo retoma a cena de panorâmica aberta, com o navio em movimento e o céu já entardecendo.
- No oitavo quadro, que apresenta uma cena panorâmica fechada, toda a tripulação aparece de corpo inteiro.

2.1.2 Disposição de Imagens

- No primeiro quadro aparece o barco, que está parado no meio do mar, a água é escura e agitada. No fundo aparece a linha do horizonte mostrando que ainda é dia e o céu está azul. Na parte de trás do navio é possível divisar linhas e cabos, dando a idéia de que eles estão pescando. É possível ver pessoas no convés.
- O segundo mostra o capitão partindo do lado esquerdo do quadro, com o rosto meio queimado pelo sol, com um chapéu protetor e óculos escuros. No fundo aparecem mais dois homens, um carregando algumas caixas de isca e o outro segurando uma vara de pesca presa ao barco.
- No terceiro quadro algum dos membros da tripulação aponta para a água, enquanto os outros se aproximam para ver.
- No quarto quadro, os homens aparecem agitados, de costas para a visão do espectador. Um deles está armado com um arpão, outro segura firmemente na vara de pesca e um último parece fazer gestos de tensão com os braços.
- O quinto quadro é um *close* do tubarão, com a boca escancarada, cheia de sangue e restos de peixes, e com a isca presa no céu da boca.
- O sexto quadro mostra quatro membros da tripulação, da cintura pra cima, fazendo gestos de apreensão e agonia. Um deles parece fazer muita força pela expressão em seu rosto, enquanto segura uma vara de pescar. Dois estão com uma corda grossa nas mãos.
- No sétimo quadro aparece o barco rumo à terra firme. Com o entardecer ao fundo e as águas já calmas.
- No oitavo quadro aparecem todos os membros da tripulação, sorrindo para frente, ladeados por membros do comitê organizador do evento e com o tubarão içado



por um cabo de aço próximo a eles. Todos estão posando para uma foto. Há vários curiosos em volta. No céu, ao fundo, já está de noite.

2.1.3 Letreamento

- Título: “HISTÓRIA DE PESCADOR” em letras garrafais pequenas, sob a linha superior do primeiro quadro, próximo ao canto esquerdo.

- Uma caixa retangular no canto inferior direito do primeiro quadro, com o seguinte conteúdo:

1- *Destin Fishing Rodeo*. Um dos mais tradicionais torneios de pesca do mundo inteiro. Este ano a competição é no Golfo do México, e nós não podíamos deixar de participar. Mesmo que seja para sairmos de mãos vazias.

- Uma caixa retangular no canto superior direito do segundo quadro, com o seguinte conteúdo:

1- Meu nome é Robert Hill, sou o capitão deste barco. Aluguei-o para um homem chamado Adlee Bruner e para sua tripulação. Eles estão em busca de garoupas e badejos, dois dos peixes mais pesados do mar. Ótimos para se ganhar concursos de pesca.

- Duas caixas de texto retangulares. Uma no canto superior esquerdo e outra no canto inferior direito, do terceiro quadro, com os respectivos conteúdos:

1- Mas parece que nenhum de nós está dando muita sorte. Após horas pescando no mesmo lugar, perdemos a maioria dos peixes para um predador que está próximo do barco.

2- seja o que for, possui um apetite extremamente voraz.

- Uma caixa de texto retangular, no canto superior direito do quarto quadro, com o seguinte conteúdo:

1- Até o momento em que um de nossos homens avistou nosso visitante desagradável.

- Duas caixas de texto retangulares. Uma no canto superior esquerdo e a outra no canto inferior esquerdo. Ambas no quinto quadro, com os respectivos conteúdos:

1- Um Tubarão Mako. Uma fera marinha que pesa mais de 300 kg e mede cerca de 3m de comprimento.

2- Sem dúvida, um rival digno de respeito.

- Três caixas de texto retangulares, no sexto quadro. Todas no lado esquerdo, próximas ao centro da linha lateral. Uma abaixo da outra, com os respectivos conteúdos:



1- Se tivermos sorte, podemos abater o bicho, aumentando nossas chances de pescar algo decente depois.

2- mas a situação é difícil... Bruner e eu tentamos prender sua cauda para ver se este pára de se debater, enquanto os outros homens fazem de tudo para puxá-lo para cima.

3- demora mais de uma hora até que consigamos pescá-lo.

• Uma caixa de texto retangular, no canto inferior esquerdo do sétimo quadro, com o seguinte conteúdo:

1- O dia estava acabando e nossas chances pareciam pequenas após termos sido atrapalhados pelo Mako. Mas quando tudo parecia perdido, um dos tripulantes teve uma ideia.

• Quatro caixas texto retangulares, fazendo uma espécie de “L”, partindo do canto superior esquerdo até a parte inferior direito do oitavo quadro. Com os respectivos conteúdos:

1- Não havíamos perdido a viagem! Podíamos participar da modalidade de pesca de tubarões!

2- Colocamos nosso amigo rival indesejado na balança... 289 kg, sem as vísceras.

3- O recorde do ano anterior pesava quase 150 kg a menos.

4- No fim das contas, a sorte parecia nos ter pregado uma surpresa. Nós, definitivamente, não saímos de mãos abanando.

2.2 Narrativa Gráfica

Com base no roteiro, foi possível executar a reportagem sob o formato de história em quadrinhos, como visto a seguir.



"HISTÓRIA DE PESCADOR"

MEU NOME É ROBERT HILL, SOU O CAPITÃO DESTA BARCO...

ALUGUEI-O PARA UM HOMEM CHAMADO ADLEE BRUNER E SUA TRIPULAÇÃO. ELES ESTÃO EM BUSCA DE GAROUPAS, BADEJOS...

PEIXES PESADOS DO MAR... SÃO ÓTIMOS PARA SE GANHAR CONCURSOS DE PESCA!

DESTIN FISHING RODEO. UM DOS MAIS TRADICIONAIS TORNEIOS DE PESCA DO MUNDO INTEIRO. ESTE ANO A COMPETIÇÃO É NO GOLFO DO MÉXICO, E NÓS NÃO PODERÍAMOS DEIXAR DE PARTICIPAR... MESMO QUE SEJA PARA SAIRMOS DE MÃOS VAZIAS!

MAS PARECE QUE NENHUM DE NÓS ESTÁ DANDO MUITA SORTE! APÓS HORAS PESCANDO NO MESMO LUGAR, PERDEMOS A MAIORIA DOS PEIXES PARA ALGUM PREDADOR PRÓXIMO AO BARCO...!!!

SEJA O QUE FOR, POSSUI UM APETITE EXTREMAMENTE VORAZ!!!

ATÉ O MOMENTO EM QUE UM DE NOSSOS HOMENS AVISTOU NOSSO VISITANTE DESAGRADÁVEL...

UM TUBARÃO MAKOI UMA FERA MARINHA COM MAIS DE 300KG DE PESO, E TRÊS METROS DE COMPRIMENTO!!!

SEM DÚVIDA, UM RIVAL DIGNO DE RESPEITO!

SE TIVERMOS SORTE, PODEREMOS ABATER O BICHO, AUMENTANDO NOSSAS CHANCES DE PESCAR ALGO DECENTE DEPOIS...!!!

MAS A SITUAÇÃO É DIFÍCIL! BRUNER E EU TENTAMOS PRENDÊ-LO PELA CAUDA, PRA VER SE O BICHO PÁRA DE SE DEBATER, ENQUANTO OS OUTROS FAZEM DE TUDO PARA PUXÁ-LO PARA CIMA!!!

DEMORA MAIS DE UMA HORA ATÉ QUE CONSIGAMOS PESCA-LO!!!

O DIA ESTAVA ACABANDO E NOSSAS CHANCES PARECIAM PEQUENAS APÓS TERMOS SIDO ATRAPALHADOS PELO MAKOI MAS QUANDO TUDO PARECIA PERDIDO, UM DOS TRIPULANTES TEVE UMA IDÉIA...

NÃO HAVÍAMOS PERDIDO A VIAGEM! PODÍAMOS PARTICIPAR DA MODALIDADE DE PESCA DE TUBARÕES!!!

COLOCAMOS NOSSO RIVAL INDESEJADO NA BALANÇA... 289KG, SEM AS VÍSCERAS!!!...

O RECORDE DO ANO ANTERIOR PESAVA QUASE 150KG A MENOS!!!...

NO FIM DAS CONTAS, A SORTE PARECIA TER NOS PREGADO UMA SURPRESA! NÓS, DEFINITIVAMENTE, NÃO SAÍMOS DE MÃOS ABANANDO...!!!

ROTEIRO: MATHEUS BUENO FUNFAS
ARTE: ANDRÉ MOUSINHO

3. CONCLUSÃO



Com base no trabalho realizado, é possível observar que a proposta da produção de uma reportagem jornalística através do formato de narrativas gráficas, além de viável, é uma ferramenta interessante por inúmeros fatores. Uma Reportagem-HQ possui um potencial de detalhamento que, se utilizado no texto jornalístico comum, acabaria por torná-lo enfadonho. No entanto, a narrativa gráfica isenta-se desta limitação por possuir a característica de entretenimento. Relembrando que o conceito aqui empregado é o de fruição estética em virtude do interesse do leitor, e não do caráter sensacionalista e ficcional, ao qual o termo é muitas vezes atribuído.

Uma Reportagem-HQ, além de possuir uma maior acessibilidade para com o público, também se destaca pela capacidade inerente de aceitar recursos metalinguísticos e semióticos, próprios dos quadrinhos. A profundidade que o uso conjunto das palavras escritas e ilustradas possui acentua a utilidade e a profundidade desta forma de publicação.

Assim a realização de uma Reportagem-HQ, partindo-se de uma criteriosa apuração de dados acerca de um fato noticioso, amplia o campo de ferramentas utilizáveis no processo comunicacional, possibilitando deste modo que jornalistas e documentaristas se utilizem deste recurso como uma forma de abranger novos públicos e explorar nichos ainda não alcançados por suas obras e informações.

Por fim, a transposição da notícia jornalística para as narrativas gráficas, permite ainda que o sujeito, estabelecido num mundo de significações, de textos explícitos, não ditos ou camuflados, compreenda o que as imagens revelam ou ocultam. Ela possibilita o direito do indivíduo exercer sua autonomia, permite que seja responsável por suas escolhas e seja co-criador de seu mundo, mas para tal é necessário um exercício diário. Este é só o início de um caminho para um olhar mais consciente e uma pergunta faz-se urgente:

E você, o que está lendo atualmente?

1

REFERÊNCIAS

BIBE-LUYTEN, Sonia. **O que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BUORO, A. B. **Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

CRUZ, V. A. G. **Metodologia da pesquisa científica: ciências contábeis**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

DANTON, Gian. **Como escrever histórias em quadrinhos**. Virtual Books Online M&M Editores, 2000. Disponível em:



<<http://www.alanmooreseinhordocaos.hpg.ig.com.br/artigos72.htm>>. Acesso em 4 de abril de 2008.

DONDIS, D. A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERRARA, L. D. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 2007.

G1, Portal de Notícias. **Sem querer, amigos caçam tubarão de 380 quilos**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/PlanetaBizarro/0,,MUL150431-6091,00-SEM+QUERER+AMIGOS+CACAM+TUBARAO+DE+QUILOS.html>>. Acesso em março de 2008.

LEFÈVRE, Didier. **O Fotógrafo – Uma história no Afeganistão**. São Paulo: Conrad, 2006.

MARTINS, M. C, et al. **Didática do ensino da arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Brooks do Brasil, 2008.

_____. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Brooks do Brasil, 1995.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SACCO, Joe. **Palestina: Na Faixa de Gaza**. São Paulo: Conrad, 2005.

SANTAELLA, L. **O que é Semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.

SPIEGELMAN, Arthur. **Maus: A História de um Sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.